

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: PELATIHAN GURU DI SIDOARJO

**Irnawati*, I Wayan Arsana, A Qomaru Zaman, Melania Tesa Iana Maya
Anugraheni, Jihan Aulia Salma**

*Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Adi Buana
Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email: irna15@unipasby.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Aplikasi <i>Quizizz</i>, Media Pembelajaran</p> <p>Diterima: 11-07-2022 Disetujui: 17-07-2022 Dipublikasikan: 25-07-2022</p> <p>Keywords: Quizizz Application, Learning Media</p>	<p>Tujuan dari penulisan artikel ini adalah memberikan pemahaman dalam penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Taman Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur. Kegiatan pelatihan ini merupakan bentuk pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kesadaran pentingnya memahami pemanfaatan <i>platforms digital</i> dan teknologi. Metode pelaksanaan dengan workshop seperti model presentasi, ceramah, diskusi, dan penyuluhan. Hasil penelitian memberikan jawaban bahwasanya kualitas pemahaman murid terletak dari kreativitas Guru dalam penggunaan <i>platforms digital</i> yang menarik seperti aplikasi <i>quizizz</i>. Maka, memberikan pelatihan dan pendampingan terkait penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> penting dilakukan terutama bagi Guru serta terkhusus bagi sekolah menengah atas untuk murid semangat belajar</p> <hr/> <p>Abstact</p> <p>The purpose of writing this article is to provide an understanding of the use of the <i>quizizz</i> application through training and assistance in the use of the <i>quizizz</i> application as a learning medium at the Muhammadiyah 1 Taman High School, Sidoarjo Regency, East Java Province. This training activity is a form of training and mentoring to increase awareness of the importance of understanding the use of digital and technology platforms. Implementation methods with workshops such as presentation models, lectures, discussions, and counseling. The results of the study provide an answer that the quality of student understanding lies in the creativity of the teacher in the use of interesting digital platforms such as the <i>quizizz</i> application. So, providing training and assistance related to the use of the <i>quizizz</i> application is important, especially for teachers and especially for high schools for students who are enthusiastic about learning.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak asasi manusia (Sudibyo 2011). Berdasarkan Pasal 31 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945), menyatakan “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Segala terkait pendidikan memerlukan pengembangan sumber daya manusia yang berkelanjutan (Ningrum 2016). Sumber daya manusia yang berkelanjutan dimaksud yakni adanya upgrade keilmuan seorang pendidik yang dalam hal ini adalah Guru. Peranan Guru dalam proses pengajaran tidak terlepas juga dari peranan media pembelajaran di era saat ini. Proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru kepada siswa didik memerlukan media untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami (Oktiani 2017). Media pembelajaran yang menarik menjadikan penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang tepat sasaran (Tafonao 2018; Febrianto et al, 2020; Maulidah & Satianingsih, 2021).

Pembelajaran menarik adalah upaya suatu sarana yang dilalukan Guru untuk membuat proses transfer pengetahuan kepada siswa untuk mudah dipahami (Karo-Karo and Rohani 2018). Maka Guru harus memiliki kompetensi tambahan selain kompetensi dalam pengajaran, salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru masa kini yaitu penguasaan dan kemahiran dalam memanfaatkan *platform digital* dalam kegiatan pembelajaran (Ramadhani et al. 2020).

Kegiatan pembelajaran yang menarik yang ada dalam *platforms* digital seperti aplikasi *quizizz* dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran menarik bagi Guru (Tazkiyah and Isro 2021). Pembelajaran yang ada disekolah perlu adanya revitalisasi dengan memanfaatkan media digital yang menarik. Berdasarkan hal tersebut dan pengamatan yang ada dalam Sekolah Menengah Atas diperlukan adanya penyegaran pelatihan dalam memahami penggunaan aplikasi *platforms* digital.

Maka dengan adanya pengamatan dan bentuk pengabdian perguruan tinggi terhadap dunia pendidikan, oleh karenanya dipihlah sekolah yang seirama dengan tujuan pengabdian ini yakni SMA Muhammadiyah 1 Taman merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. SMA Muhammadiyah 1 Taman merupakan sekolah bernuansa Islami yang telah terakreditasi A. SMA Muhammadiyah 1 Taman memiliki Visi yang tercermin dan diinterpretasikan dalam tiga pilar, yaitu: *Excellent Islamic School, Good Academic Quality, dan Global Insight*.

Oleh karena itu sejalan dengan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian pada masyarakat, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akan

memberikan pelatihan dengan Judul “Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran”.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat di SMA Muhammadiyah 1 Taman yaitu dengan mengawali *survey* dan kerjasama dengan mitra melalui *workshop*, seperti: model presentasi, ceramah, diskusi dan penyuluhan. Penyampaian materi tepat sasaran dan lugas dengan pemberian pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan aplikasi *quizizz*.

Model diskusi memberikan pemahaman yang jelas dan memudahkan Guru dalam memahami materi yang disampaikan. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya adalah bentuk tanggungjawab dari akademisi untuk turut serta dalam sumbangsih keilmuan dengan cara diadakan penyuluhan kepada Guru di SMA Muhammadiyah 1 Taman terkait media pembelajaran yang menarik bagi siswa di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini akan diuraikan secara lengkap kegiatan penyuluhan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

1. Uraian Kegiatan PPM

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya di SMA Muhammadiyah 1 Taman, Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur, dilakukan secara langsung (*luring*) dengan menerapkan protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2022. Pelaksanaan akhir dilakukan pada hari Senin, tanggal 6 Juni 2022 di Ruang Kelas SMA Muhammadiyah 1 Taman oleh seluruh pematari bersama dengan Guru yang hadir dalam pelatihan. Materi yang diberikan akan dijabarkan dibawah ini secara menyeluruh.

2. Aplikasi Quizizz

Platforms digital dan teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk

menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah belajar (Ratnasari and Fakhrunnisa 2021).

Pembahasan terkait teknologi dan *platforms digital* dapat sangat luas, maka perlu difokuskan pada strategi-strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan media serta *platforms digital* (Rizal et al. 2021). *Platform digital* yang berkembang diantaranya adalah aplikasi *quizizz*. Pengembangan aplikasi *quizizz* yang ada pada *platforms digital* untuk media pembelajaran dapat menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah gejolak pandemi covid-19 (Salsabila et al. 2020). Pembelajaran yang dilakukan dengan aplikasi *quizizz* memberikan kebermanfaatan memudahkan proses belajar mengajar (Tazkiyah and Isro 2021).

Aplikasi *quizizz* dapat dibuat secara mudah dengan cara mendaftar dalam *website quizizz*, kemudian mendapatkan akun untuk mempermudah mengoperasikan (Anggraini 2022). Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang menarik dan menyenangkan karena berbasis kuis interaktif (Salsabila et al. 2020).



Gambar 1. Kegiatan PPM

Pemanfaatan aplikasi *quizizz* ini memiliki beberapa kelebihan yang mudah dimanfaatkan fiturnya. Dalam aplikasi ini terdapat evaluasi pembelajaran seperti adanya olah data dan perhitungan hasil statistik kinerja siswa setelah mengisi kuis tersebut. Hasil yang telah diisikan oleh siswa dapat melihat perkembangan sampai mana pemahaman materi yang diperoleh setelah mengisi kuis. Hal tersebut akan memberikan kemudahan Guru dalam mengevaluasi pembelajaran terhadap siswa dengan model aplikasi yang menyenangkan dan tidak membosankan selama belajar secara daring.

Platform digital quizizz memiliki menu yang unik dan banyak pilihan seperti jawaban *quiz* terdapat gambar yang membuat semangat belajar. *Quizizz* ini dapat dibuka diberbagai aplikasi seperti *Chrome, Android, iOS* (Citra and Rosy 2020).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat berbagai komponen saling berkaitan, mempengaruhi dan bahkan saling ketergantungan dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Susilana and Riyana 2008). Komponen-komponen yang ada diantaranya: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Bisri 2020).

Hakekat belajar mengajar merupakan proses komunikasi yakni proses penyampaian materi pelajaran seperti konsep, data, fakta, generalisasi, teori atau dalil yang dilakukan pendidik kepada peserta didiknya (Rahmat 2019). Peristiwa belajar mengajar yang dilakukan dikelas tidak sepenuhnya dapat masuk secara utuh dalam memori siswa dikarenakan pola komunikasi dan media pembelajaran yang mumpuni (Panggabean et al. 2021).

Pembelajaran merupakan proses suatu komunikasi antara Guru sebagai fasilitator dengan siswa yang notabene sebagai pembelajar (Agung 2017 ;Salsabila et al. 2020). Pada proses komunikasi ada penyampaian pesan (*message*) dari komunikator kepada komunikan. Dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan diperlukan Saluran (Media), agar *message* tersebut tersalurkan secara efektif dan efisien (Fajriaturrizqoh, Rahman, and Yono 2020).

Media berasal dari bahasa Latin serta merupakan bentuk jamak dari kata (*medium*) yang mempunyai arti perantara atau pengatur (Karo-Karo and Rohani 2018). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad 2011). Media yang dirancang dengan baik dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Media merupakan sebagai alat bantu visual dalam: 1) mendorong motivasi belajar; 2) memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak; dan 3) mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Setiawan 2018).

Media adalah segala sesuatu bentuk atau saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Gunawan 2012). Media pembelajaran yang disusun dengan baik, memiliki manfaat atau nilai praktis, sebagai berikut (Resti et al. 2022): "1) memvisualkan yang abstrak (animasi peredaran darah), 2) membawa objek yang sukar didapat (binatang buas/berbahaya), 3) membawa objek yang terlalu besar (gunung, pasar), 4) menampilkan objek yang tidak dapat diamati mata (mikro organisme), 5) mengamati gerakan yang terlalu cepat (jalannya peluru), 6) memungkinkan berinteraksi dengan lingkungannya, 7)

memungkinkan keseragaman pengalaman, 8) mengurangi resiko apabila objek berbahaya, 9) menyajikan informasi yang konsisten dan diulang sesuai dengan kebutuhan, 10) membangkitkan motivasi belajar, 11) dapat disajikan dengan menarik dan variatif, 12) mengontrol arah maupun kecepatan peserta didik, 13) menyajikan informasi belajar secara serempak dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, dan 14) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.”

Kedudukan media dalam proses pembelajaran pada prinsip pengajaran yang baik yaitu apabila proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep, generalisasi, dan bahan abstrak dapat menjadi hal nyata dan jelas (DS 2017). . Sumber belajar yang digunakan dalam proses pengajar dan anak didik menggunakan buku-buku dan sumber informasi, namun akan lebih jelas dan efektif apabila pengajar menyertai dengan berbagai media pengajaran yang dapat membantu menjelaskan bahan lebih realistik (Salsabila et al. 2020). Dengan demikian, salah satu tugas seorang Guru yang tidak kalah pentingnya yaitu mencari dan menentukan media pembelajaran.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan contohnya yaitu mencari dan menentukan media serta sumber belajar sangat penting karena bahan ajarnya sangat dinamis (Damri, Putra, and Kom 2020). Media pembelajaran memberikan gambaran betapa juga pentingnya media dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran (Widianto 2021).

Hal itu dikarenakan peserta didik akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan pada diri siswa. Media pembelajaran juga dapat membawakan pesan atau informasi belajar dengan keandalan yang tinggi dengan dapat diulang tanpa mengalami perubahan isi (Adisantoso 2021).

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan jawaban bahwasanya kualitas pemahaman murid terletak dari kreativitas Guru dalam penggunaan *platforms digital* yang menarik seperti aplikasi *quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi yang dikemas secara ringan dan dapat dibuka dengan mudah diberbagai aplikasi seperti *Chrome, Android, iOS*. Kemudahan yang ditawarkan memberikan murid untuk leluasa dalam menggunakan aplikasi untuk belajar. Maka, pentingnya Guru dalam berinovasi dan selalu *upgrade* mengikuti perkembangan di era *digital* saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisantoso, Julio. 2021. "Pembelajaran Di Era Digital: Kesiapan Teknologi Informasi Perguruan Tinggi." *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional Vol 1: "Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0 1*.
- Agung, Iskandar. 2017. "Peran Fasilitator Guru Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 31 (2): 106-19.
- Anggraini, Eka Novia. 2022. "Keefektifan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4 (1 Juni): 33-46.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran."
- Bisri, Mohamad. 2020. "Komponen-Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum." *Prosiding Nasional* 3: 99-110.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8 (2): 261-72.
- Damri, M Pd, Fauzi Eka Putra, and MI Kom. 2020. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Prenada Media.
- DS, Muhammad Ridha. 2017. "Panduan Guru Dalam Penggunaan Gambar Dan Kartu Kata Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 17 (2): 121-51.
- Fajriaturrizqoh, Iko, Imas Kania Rahman, and Yono Yono. 2020. "Pola Komunikasi Interpersonal Antara Guru Dengan Murid Berkebutuhan Khusus Di SMP Inklusi Sada Ibu." *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Dakwah* 4 (1): 48-56.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92-98.
- Gunawan, Heri. 2012. "Pendidikan Karakter." *Bandung: Alfabeta* 2.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7 (1).
- Maulidah, R., & Satianingsih, R. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 7-14.
- Ningrum, Epon. 2016. "Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan." *Jurnal Geografi Gea* 9 (1).

- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5 (2): 216–32.
- Panggabean, Suvriadi, Ana Widyastuti, Wika Karina Damayanti, Muhammad Nurtanto, Hani Subakti, Dina Chamidah, Lia Kristina Sianipar, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Friska Juliana Purba, and H Cecep. 2021. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahmat, Pupu Saeful. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Pt. Scopindo Media Pustaka.
- Ramadhani, Rahmi, Masrul Masrul, Dicky Nofriansyah, Mustofa Abi Hamid, I Ketut Sudarsana, Sahri Sahri, Janner Simarmata, Meilani Safitri, and Suhelayanti Suhelayanti. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Ratnasari, Ana, and Resya Fakhrunnisa. 2021. "Teknologi Pendidikan Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." In . Vol. 2.
- Resti, Yulia, Chandra Irsan, Mega Tiara Putri, Irsyadi Yani, Ansyori Ansyori, and Bambang Suprihatin. 2022. "Identification of Corn Plant Diseases and Pests Based on Digital Images Using Multinomial Naïve Bayes and K-Nearest Neighbor." *Science and Technology Indonesia* 7 (1): 29–35.
- Rizal, B, P Intani, S Sri, and T DS Teguh. 2021. "GLOBALISASI PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI DI INDONESIA." In . Vol. 1.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ* | 4 (2): 163–73.
- Setiawan, Agus. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Matematika Di Ra Ma'arif 1 Kota Metro." *Seling: Jurnal Program Studi PGRA* 4 (2): 181–88.
- Sudiby, Lies. 2011. "Peranan Dan Dampak Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo* 20 (2): 175–85.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2): 103–14.
- Tazkiyah, Destyanisa, and Zuyinatul Isro. 2021. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5 (1): 42–51.
- Widianto, Edi. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2 (2): 213–24.